

! ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: síntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

¡Empieza la leyenda! —Prólogo—	2
¡Controla a tu guerrero!	
—Controles de combate básicos—	4
Pantalla principal del juego	4
Controles básicos	6
Movimiento distintivo / Aura de espíritu	8
Otras acciones	9
¡Derrota a tus rivales!	
—Acciones por tipo de personaje—	10
Tipo Hokuto / Tipo Nanto	10
Tipo especial	11
¡Una puerta al nuevo mundo!	
—Empezar el juego—	12
Iniciar el juego / Menú principal	12
Guardar y cargar	13
¡Sobrevivir al caos!	
—Jugar al modo Leyenda y al modo Sueño—	14
Librar combates	14
Objetos	16
Resultados del combate	17
¡Perfecciona tus habilidades!	
—Desarrollo del personaje—	18
Habilidades / Movimientos distintivos /	
Aprender nuevas técnicas	18
¡La lucha nunca termina!	
—Más información—	20
Logros / Contenido adicional	20
¡Sobrevive en esta era de caos!	22
Garantía y servicio de información	24

* Pantallas del juego tomadas de la versión en desarrollo.

* This software uses fonts produced by Fontworks, Inc. Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks, Inc.

* This software uses fonts produced by IWATA Corporation. IWATA Corporation, and font names are trademarks or registered trademarks of IWATA Corporation.

Diseño del manual: K'z OFFICE (MANABU ITO)

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.



En un futuro no muy lejano...

El mundo se vio devorado por las llamas de una guerra nuclear.

Ciudades, antaño prósperas y florecientes,

se vieron transformadas al instante en yermos desolados.

*Los pocos supervivientes habitaban ahora una tierra gobernada por el
terror y la violencia.*

La comida y el agua escaseaban, y la desesperación iba en aumento.

*Desesperación por un salvador que pudiera arrojar un rayo de
esperanza en esta época oscura y turbulenta...*

¡Empieza la leyenda!

—Prólogo—

Amor desgarrado

Existe un hombre solitario que intenta poner fin al caos en este yermo desolado. Se llama **Kenshiro**, el único sucesor del legendario arte de asesinos conocido como **Hokuto Shinken**. Junto con su prometida **Yuria** estaba destinado a vivir una vida llena de felicidad, pero sus planes se truncaron por culpa de **Shin**, un practicante del **Nanto Seiken**. "¡El poder da la razón, y yo soy el más poderoso de todos!". Con estas palabras, Shin secuestró a Yuria y abandonó a un Kenshiro moribundo, marcándole **siete cicatrices** en el pecho...

La vida en el yermo

Los habitantes de este mundo desolado sufren las penalidades del yugo de **Zeed** y de otras bandas de matones violentos como King y **el Clan Fang**. Aun así, existen grupos que se enfrentan con valentía a estos tiempos difíciles con la intención de restablecer una apariencia de normalidad en sus vidas. Están **Rin** y **Bat** huérfanos que han perdido a sus padres de forma violenta. Y **Mambya**, una mujer que lo ha abandonado todo para proteger la aldea en la que vivía. Y **Rei**, un hombre consumido por el deseo de venganza contra quien mató a su hermana. Cada uno de estos personajes se cruza en el camino de Kenshiro y ve en él un rayo de esperanza dentro de este caótico mundo.

¡Controla a tu guerrero!

Controles de combate básicos

Pantalla principal del juego

Indicador de espíritu/Reservas de espíritu

Tu indicador de espíritu (la barra de la parte superior) se llena progresivamente a medida que provocas daño a tus rivales o si ellos te causan daño a ti. Cuando el indicador está lleno, se recarga una unidad de reserva de espíritu (los bloques de la parte inferior). Cuando se usa un movimiento distintivo (pág. 8) se consume el número de unidades de reserva indicado por el movimiento. Al usar un movimiento de ejecución (pág. 8), se consumen todas las unidades de reserva. Al aprender nuevas habilidades, se aumenta el número de unidades de reserva de que dispones (pág. 19).

Indicador de concentración

Se recarga cuando atacas a enemigos y destruyes objetos. Sin embargo, se vacía completamente si te dejan inconsciente. Cuando está lleno, se ilumina el indicador de movimiento distintivo supremo.

Indicador de movimiento distintivo supremo

Se ilumina cuando se llena el indicador de concentración y te permite usar un movimiento distintivo supremo (pág. 8) después de activar el aura de espíritu.

Puntos de karma (actuales/objetivo)

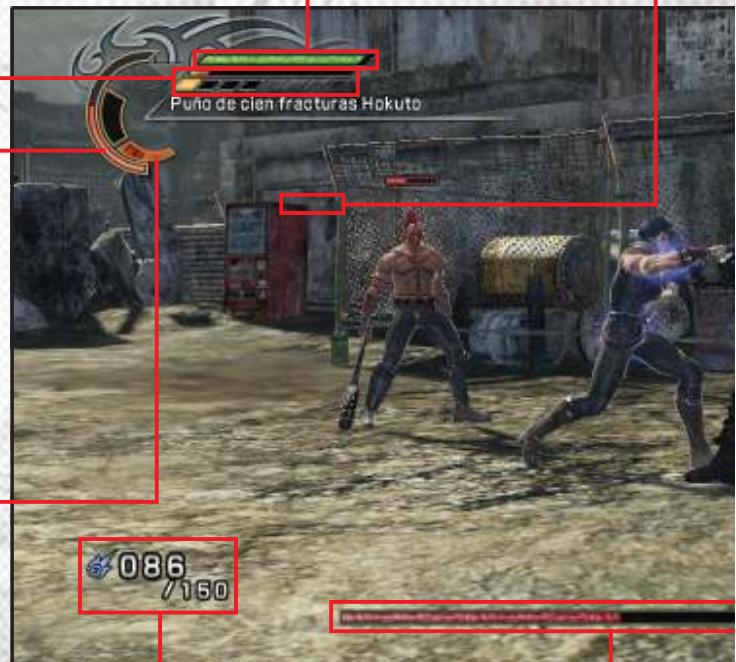
Al derrotar a enemigos obtienes puntos de karma. Cada vez que alcanzas un objetivo obtienes puntos de habilidad. Además, al aprender determinadas habilidades como la vitalidad, la habilidad de tu personaje aumentará cada vez que alcances el objetivo (pág. 19).

Indicador de vida

La vida disponible. Si se vacía, se acabó la partida.

Vida del enemigo

En el modo Sueño aparecerá  sobre los guardias que defienden las bases (pág. 15).



Indicador de vida de jefe

Cuando el indicador de un jefe esté a punto de vaciarse, empezará a recuperarse poco a poco (la longitud de la barra púrpura indica la cantidad máxima que puede recuperar). Si el indicador de vida de un jefe se vacía por completo, podrás utilizar una ejecución (pág. 8) para poner fin al combate.

Contador de objetivo

Los miembros restantes relacionados con la misión.



*Los símbolos aparecerán sobre los personajes relacionados con la misión.

Indicador de bloqueo/Indicador de blindaje

Disminuye cuando se recibe un ataque. Si está vacío, el personaje no podrá bloquear.

El personaje no podrá recibir daños ni quedar inconsciente hasta que el indicador se vacíe.

Indicadores de estado

Hay ocasiones en las que al recibir daños importantes de un enemigo tu estado puede variar. El estado volverá a la normalidad cuando haya transcurrido un determinado periodo de tiempo.

	Envenenado	La vida se vacía poco a poco.
	Debilitado	Aumenta el daño infligido.
	Indefenso	Incapaz de bloquear.
	Incapacitado	Incapaz de realizar movimientos distintivos.
	Estado ampliado	Aumenta la duración de los estados alterados.
	Mejora de ataque	Aumenta la fuerza de ataque.
	Mejora de defensa	Aumenta la defensa.



Bonificaciones de misión

Siempre que consigas completar una misión, se eliminará su estrella y obtendrás estados alterados especiales, como Mejora de ataque (pág. 14).

Mapa

Puedes cambiar entre las visualizaciones del mapa pulsando el botón BACK

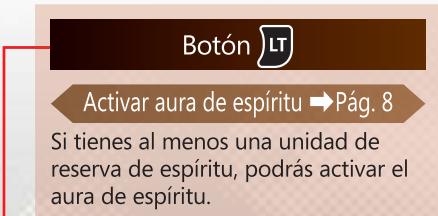


* En el modo Leyenda, pulsa el botón BACK para Activar/Desactivar. En el modo Sueño puedes cambiar entre Todo/Local/Desconectado.

Estrella de la muerte

Se ilumina cuando usas un movimiento distintivo frente al que tu rival es débil (pág. 15). Si tienes éxito, recibirás una bonificación en los resultados del combate (pág. 17) después de completar el nivel.

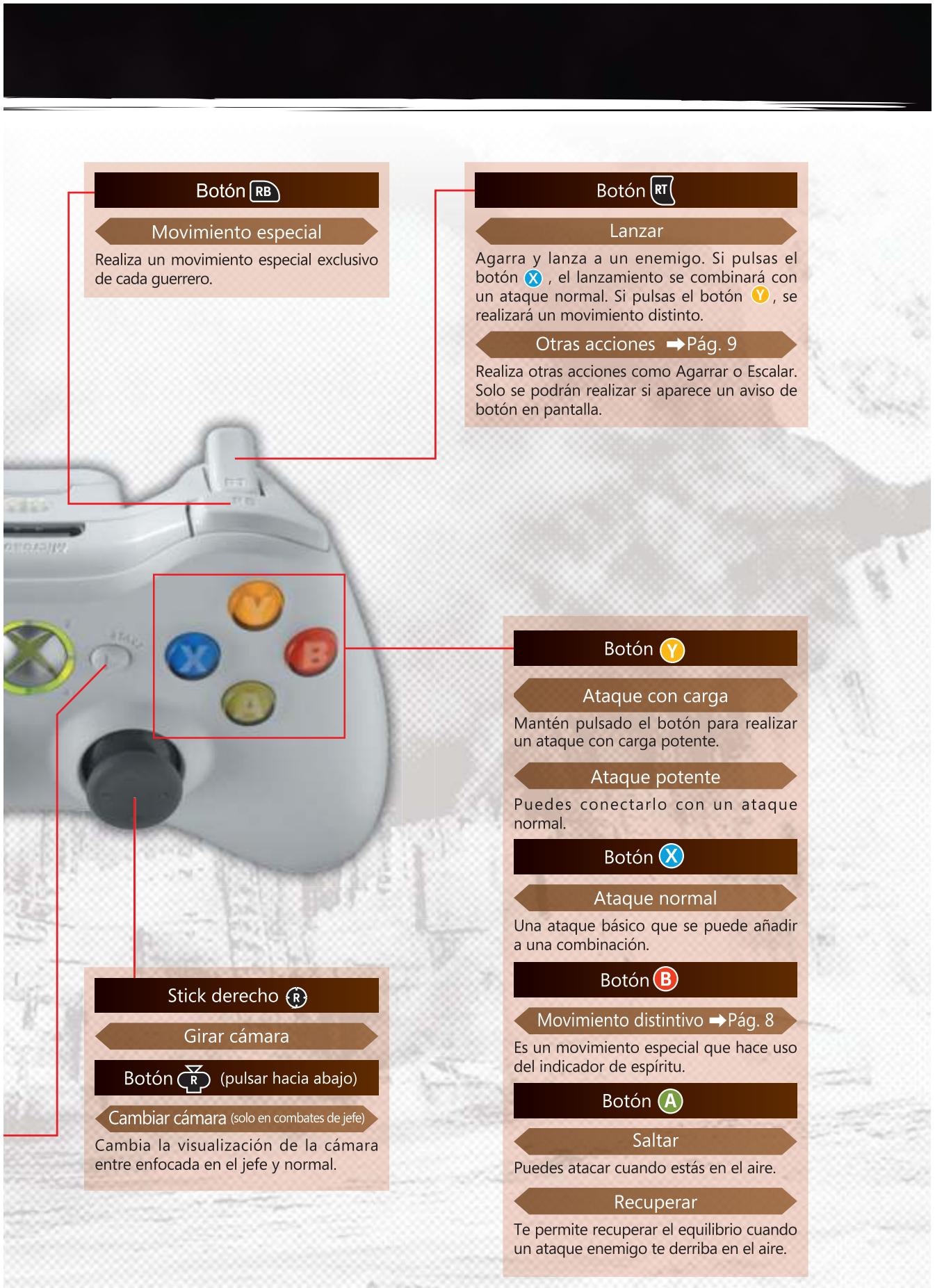
Controles básicos



Mando Xbox 360



* Consulta la guía de control que aparece en pantalla para ver los controles de la pantalla de información y de otras ubicaciones.
* Puedes cambiar la asignación de botones y los controles de la cámara en Controles del J1 / Controles del J2, en el menú Opciones.



Movimiento distintivo

Pulsa **B** cuando tengas una unidad de reserva de espíritu como mínimo.

Usa tus reservas de espíritu para liberar un ataque devastador. Cuando tengas más de un movimiento distintivo equipado, puedes seleccionarlo con el mando de dirección.

⚠ Tus unidades de reserva de espíritu se recargarán siempre que el indicador de espíritu llegue al máximo (pág. 4). Hay 3 maneras de llenar el indicador de espíritu: inflictir daños a tus enemigos, recibir daños de tus enemigos o recoger botellas de agua (pág. 16).



Movimiento distintivo supremo

Pulsa **B** cuando tu aura de espíritu está activa.

Si realizas un movimiento distintivo cuando tu aura de espíritu está activa, se transformará en un movimiento distintivo supremo. El tipo de movimiento depende de cuáles indicadores de movimiento distintivo supremo (pág. 4) tengas completos.

⚠ Si aprendes la habilidad Destreza (pág. 19), aumentará el número de movimientos distintivos supremos que puedes realizar.



Aura de espíritu

Botón **Y**

Usa todas tus unidades de reserva de espíritu para activar temporalmente tu aura de espíritu. Cuando tu aura de espíritu está activa, puede ocurrir lo siguiente:

- Puedes usar movimientos distintivos supremos.
- Aumenta tu fuerza de ataque.
- El enemigo no puede bloquear tus ataques.
- Aumenta tu fuerza de ataque.
- El indicador de concentración se llena con más facilidad.



Ejecuciones

En las batallas de jefes, puedes usar las ejecuciones para finalizar el combate. Si tu indicador de vida está vacío y caen de rodillas, pulsa **B** cuando estés cerca. Si consigues pulsar todos los botones que aparecen en pantalla dentro del tiempo establecido, lo conseguirás. Si cometes un error o tardas demasiado, el jefe recuperará vida, así que ten cuidado.



Otras acciones

[RT] Gatillo derecho

En función de la situación, puedes realizar otras acciones como Agarrar o Escalar. Aparecerá un aviso de botón en pantalla cuando puedas realizar estas acciones sensibles al contexto.



Blandir un objeto

Pulsa **X** cuando tengas un objeto agarrado

Puedes blandir objetos como rayos de acero y postes pulsando el botón **X** cuando los tienes agarrados. Puedes usarlos para atacar a los enemigos o para romper barricadas que te bloquean el paso.



Lanzar un objeto

Pulsa **Y** cuando tengas un objeto agarrado

Si pulsas el botón **Y** cuando tienes un objeto agarrado, aparecerá una mira de objetivo. Mantén pulsado el botón **Y** y usa el stick izquierdo para apuntar y suelta el botón para lanzar el objeto.



¡Utiliza todo lo que puedas utilizar!

■ Barriles explosivos



Explotarán si se rompen. Puedes provocar daños graves a los enemigos con ellos.

■ Rayos de acero



Puedes blandirlos y lanzártelos al enemigo.

■ Misiles



Si los lanza, explotarán cuando toquen de suelo. La fuerza explosiva es aún mayor que la de los barriles explosivos.

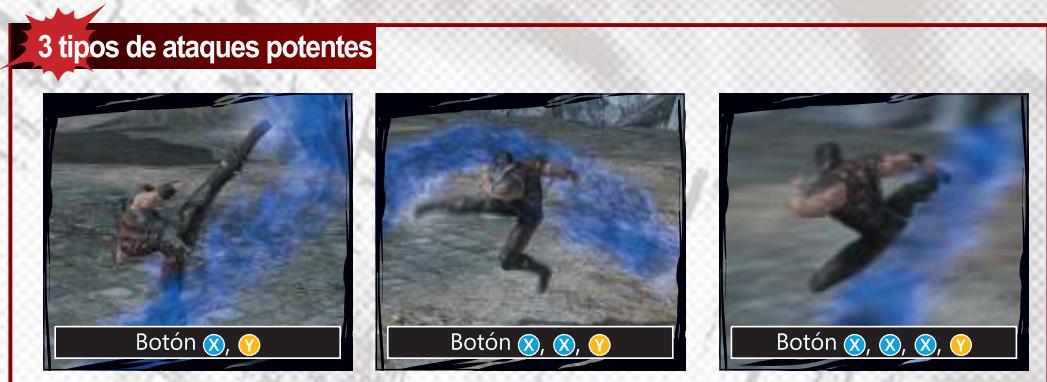
¡Derrota a tus rivales!

— Acciones por tipo de personaje

Tipo Hokuto

Los guerreros como Kenshiro que han dominado el arte del Hokuto Shinken. Utilizar las técnicas adecuadas en el momento preciso para provocar el daño máximo.

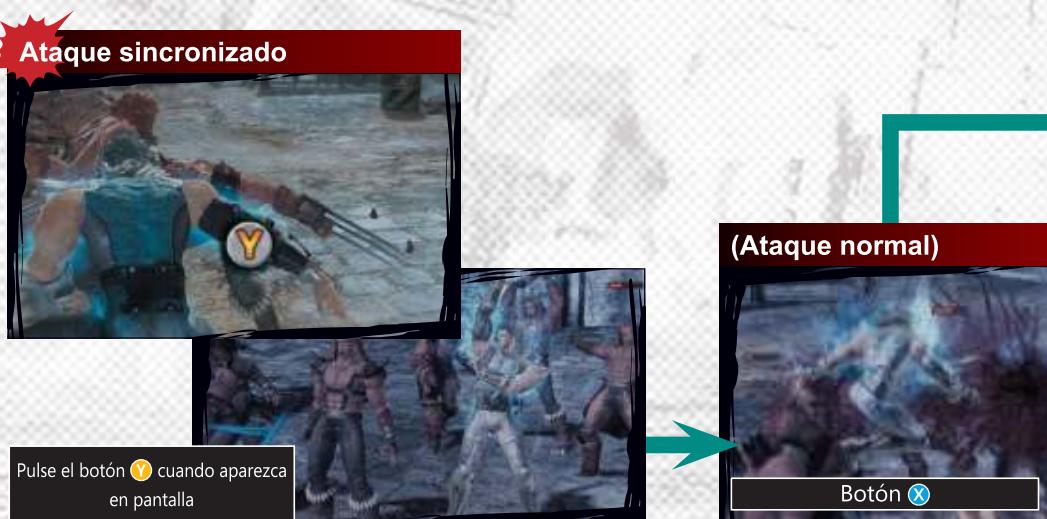
Lo más importante durante el combate es usar adecuadamente tus ataques potentes. Dispones de tres tipos de ataques potentes que lo serán aún más a medida que tu personaje se desarrolle.



Nanto Type

Guerreros como Rei que han dominado el arte del Nanto Seiken. Utiliza ataques sincronizados para eliminar a tus rivales.

Cuando aparece el botón **Y** en pantalla, pulsa con rapidez **Y** para realizar un ataque sincronizado. Si tienes éxito, tus ataques serán más poderosos durante un tiempo.

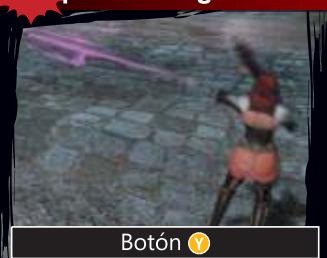


Tipo especial

Guerreros como Mamiya especializados en armas de largo alcance. La clave para tener éxito es mantenerte a distancia de tus rivales y utilizar ataques con carga de proyectiles.

Mantén pulsado el botón para realizar ataques con carga o ataques con carga de proyectiles aún más potentes. Cuando el enemigo se acerque, utiliza un derribo para esquivar su ataque.

Ataque con carga 1



Botón **Y**

Ataque con carga de proyectil 1



Botón **RB**

Ataque con derribo



Botón **LB**+stick izquierdo hacia la derecha/izquierda + Botón **X**

Ataque con carga 2



Mantén pulsado el botón **Y**

Ataque con carga de proyectil 2



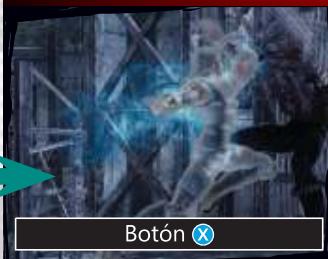
Mantén pulsado el botón **RB**

Ataque en salto



Botón **A**

Ataque sincronizado aéreo



Botón **X**

Ataque sincronizado aéreo potente



Botón **Y**

Ataque sincronizado potente



Botón **Y**

⚠ Los movimientos disponibles varían de un personaje a otro. Puedes confirmar los controles en la lista de movimientos en la pantalla de información.

⚠ Los enemigos que han recibido impacto de un ataque sincronizado de un personaje tipo Nanto entrarán en un estado de shock de espíritu (pág. 21).

¡Una puerta al nuevo mundo!

— Inicias el Juego

Iniciar el juego

1. Colocar el disco de Fist of the North Star: Ken's Rage en la bandeja de disco.
2. Si has guardado datos, selecciona los datos que quieras cargar.
3. Despues de reproducir el video de introducción, aparece la pantalla de título. Pulta el botón START para mostrar el menú principal.

⚠ Pulsa el botón START para omitir el video de introducción.



* Para guardar y cargar, inicia sesión con tu perfil de jugador antes de jugar. De otra manera, si juegas una partida sin iniciar sesión y después inicias sesión durante el juego, puedes seleccionar el dispositivo de almacenamiento y los datos que quieras cargar.

* Se crean datos guardados para cada perfil de jugador. Si creas varios perfiles en la Interfaz Xbox y después inicias sesión con un perfil diferente, puedes gestionar varios archivos de datos guardados. Consulta el manual de instrucciones de la Consola Xbox 360 para obtener más información.

Menú principal

Selecciona el modo de juego que quieras jugar.

Modo Leyenda	Juega una partida basada en la historia del manga.	pág. 14
Modo Sueño	Juega una partida basada completamente en la historia original. Puedes seleccionar este modo si juegas en el modo Leyenda. ⚠ En la pantalla Seleccionar guerrero, el jugador 2 se puede unir al combate pulsando el botón START cuando aparezca J2 PULSA START en pantalla.	pág. 14
Modo Desafío	Lucha contra jefes de forma consecutiva y compite en función de un sistema de clasificación. Puedes seleccionar este modo después de jugar al modo Leyenda. En este modo puedes jugar también niveles adicionales descargados.	— pág. 20
Tutorial	Juega el combate tutorial para familiarizarte con los controles básicos del juego.	—
Galería	Contiene una enciclopedia donde encontrarás explicaciones de los personajes y términos del universo de Fist of the North Star además de una galería donde podrás ver videos y escuchar música del juego.	—
Opciones	Ajusta la configuración de juego. También puedes guardar y cargar datos de juego.	—
Reanudar	Reanuda una partida guardada durante el combate (guardado temporal).	pág. 13

Guardar y cargar

Los datos del desarrollo de tu guerrero se comparten en los modos Leyenda, Sueño y Desafío.



Guardando

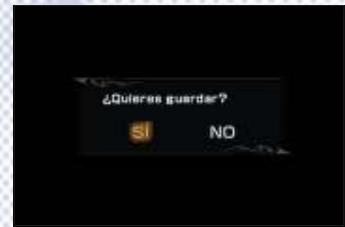


Después de finalizar un escenario, el juego te preguntará si quieres guardar después de mostrar los resultados del combate. Puedes guardar en el menú Opciones en el menú principal.

[Puntos de control y volver a intentar]

En el modo Leyenda, se guardarán datos temporales en cada **[PUNTO DE CONTROL]** durante el combate. Aunque mueras, podrás volver a iniciar la partida en la misma ubicación.

⚠ Se seleccionas [No] cuando el juego te pregunte [¿Quieres volver a intentarlo?], conservarás los puntos de habilidad que hayas conseguido y saldrás del combate. Se borrarán los datos guardados temporalmente.



[Datos temporales y guardado]

Después de pasar un **[PUNTO DE CONTROL]** en el modo Leyenda, si seleccionas [Salir] en la pantalla de información (pág. 15) y después vas a [Opciones] en el menú principal y seleccionas [Guardar], se guardarán los datos temporales. En el modo Sueño, si seleccionas [Salir] [Guardado temporal] en la pantalla de información, se conservarán los datos guardados temporalmente. La siguiente vez que juegues podrás seleccionar [Reanudar] y continuar donde lo dejaste.

⚠ Los datos guardados temporalmente se perderán si completas el escenario o si inicias una nueva partida.



Cargar



Selecciona los datos que quieras cargar cuando empieces una partida. También puedes cargar datos en Opciones en el menú principal.

Dolby® Sound Setup

Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Digital 5.1. Conecte su Microsoft® Xbox 360 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital que utilice un cable óptico digital. Conecte el cable óptico digital al conector del Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, o Cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360, o Cable audio/vídeo S-Video Xbox 360. Si tu Xbox 360 tiene salida HDMI, puedes utilizar un cable HDMI.

Desde la pestaña ““System”” de la Interfaz Xbox 360, seleccione ““Configuración consola”” y luego seleccione ““Audio””, luego ““Salida digital”” y finalmente ““Dolby Digital 5.1”” para experimentar la emoción del sonido envolvente.

¡Sobrevivir al caos!

— Jugar al modo Leyenda y al modo Sueño

Librar combates



¡Obtener bonificaciones de misión!

Si completas las misiones que surgen durante un nivel o si derrotas a los enemigos con una marca  sobre su cabeza, puedes obtener hasta un máximo de 7 bonificaciones de misión. Cada vez que recibes una bonificación de misión, conseguirás diferentes recompensas, como Menos fuerza del ataque enemigo, Más fuerza de ataque, etc.



⚠ Puedes confirmar los contenidos de las bonificaciones de misión consultando Bonificaciones de misión en la pantalla de información (pág. 15).



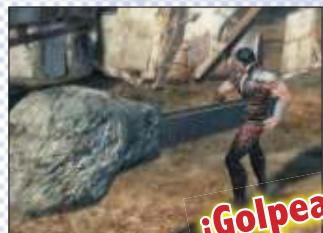
¡Acumula puntos de karma!

Cada vez que derrotas a un enemigo, recibirás karma. Cuando llenes el indicador de puntos de karma, recibirás una cantidad determinada de puntos de habilidad dependiendo del escenario. Además, si te equipas con habilidades como la vitalidad, todas las habilidades de tu personaje aumentarán ligeramente (pág. 19).



¡Utiliza inteligentemente los diferentes objetos que encuentres en el nivel!

En todos los niveles te podrás encontrar diferentes objetos y obstáculos. Busca la forma de superar obstáculos utilizando los objetos de tu alrededor y presta atención a lo que dicen tus enemigos y tus aliados. Además, dependiendo de la ubicación, puedes tener a tu disposición acciones especiales como Escalar (pág. 9).





¡Derrota las bases enemigas!

En el modo Sueño, las ubicaciones del mapa que tengan el símbolo  indican bases. Las bases enemigas generan refuerzos enemigos. Los guardias de la base tendrán el símbolo  sobre su cabeza, así que derrótales para capturar la base. Después de derrotar a los guardias de la base, esta pasará a estar bajo control de los aliados.



¡Una lucha a muerte contra el jefe!

Para derrotar a los jefes enemigos, no basta con usar las viejas técnicas de toda la vida. Debes disminuir su indicador de vida y después eliminarlos con una ejecución.



Golpea sin cesar al jefe y evita recibir daños. Con los enemigos que tienen un indicador de blindaje (pág. 5), ejecuta un ataque en combinación potente cuando su indicador esté vacío.

Cuando tengas al enemigo contra las cuerdas, empezará a recuperar su vida. Para provocar daños graves a los enemigos, utiliza movimientos distintivos frente a los que son vulnerables.

Si el indicador de vida del jefe se vacía y cae de rodillas, puedes usar una ejecución (pág. 8) para eliminarlo. Para poner fin al combate, tendrás que realizar correctamente la ejecución.

Pantalla de información

Pulsa el botón START en la pantalla principal del juego para mostrar la pantalla de información.

Información del personaje	Confirma tus habilidades extrínsecas e intrínsecas además de tus movimientos distintivos (pág. 18).
Lista de movimientos	Confirma los controles de cada uno de tus movimientos.
Bonificaciones de misión	Consulta las bonificaciones de misión que recibirás por completar cada misión.
Registro de mensajes	Consulta la lista de mensajes mostrados durante el combate.
Abandonar	Sal del juego y vuelve al menú principal. En el modo Sueño también puedes guardar tu progreso actual.



Objetos

Cuando destruyes cajas y otros objetos en el nivel, encontrarás diferentes objetos que te servirán de ayuda en tu viaje.



Destruyelos para conseguir comida.



Destruyelos para conseguir pergaminos.



Destruyelos para conseguir agua.

Objeto	Efecto
	Pan Restablece tu vida en 1000.
	Jamón Restablece tu vida en 3000.
	Pollo Restablece tu vida por completo.
	Botella de agua Restablece 1 punto tus unidades de reserva de tespíritu.
	Jarra de agua Restablece por completo tus unidades de reserva de espíritu.
	Pergamino (pequeño) Recibes 3 puntos de habilidad.
	Pergamino (grande) Recibes 15 puntos de habilidad.

Resultados del combate

Después de ganar un combate se mostrarán los puntos de habilidad que has obtenido y una evaluación de tu rendimiento.



Puntos de habilidad obtenidos: Los puntos de habilidad obtenidos durante este combate.

Objeto	Contenido
Obtenidos	Los puntos de habilidad obtenidos por medio de objetos como pergaminos, etc.
Bonificación de escenario	Los puntos de habilidad obtenidos por ganar el combate.

⚠ Los puntos de habilidad se usan para aprender nuevas técnicas (habilidades, movimientos distintivos) para tu personaje (pág. 18).

⚠ Si usas un movimiento distintivo contra el que el jefe es vulnerable, (pág. 15), recibirás aún más puntos de habilidad.

Puntuación global: Una puntuación basada en los siguientes factores:

Hay un total de 5 clasificaciones, en orden de mejor a peor

(S, A, B, C, D).

Objeto	Contenido
Bonificaciones de misión	El número de misiones (pág. 14) que has completado con éxito.
Daño recibido	La cantidad de daño recibido durante el nivel.
Recuento de muertes	El número de enemigos a los que has derrotado durante el nivel.
Muertes con movimiento distintivo	El número de enemigos a los que has derrotado por medio de movimientos distintivos o movimientos distintivos supremos.

Ganar puntos de habilidad

Si usas un movimiento distintivo contra el que el jefe es vulnerable (pág. 15) o alcanzando el efecto de estado + puntos de habilidad como resultado de una bonificación de misión (pág. 14), recibirás una bonificación de puntos de habilidad al final del nivel durante los resultados del combate. Además, los puntos de karma (pág. 14) y los pergaminos (pág. 16) obtenidos durante el combate y al derrotar al jefe te ayudarán a sumar más puntos de habilidad.



Acumula karma con-
siguiendo puntos de
habilidad...

O recogiendo pergaminos.

¡Perfecciona tus habilidades!

Desarrollo del personaje

Habilidades

Al aprender habilidades intrínsecas, obtendrás automáticamente sus efectos. Sin embargo, para usar las habilidades extrínsecas debes equiparte con ellas. Puedes equiparte con un máximo de tres habilidades extrínsecas a la vez. Puedes elegirlas en el menú Habilidades antes de que empiece el combate.



Movimientos distintivos

Puedes equiparte con un máximo de 4 movimientos distintivos antes de que empiece el combate. Durante el combate, puedes cambiar de movimiento con el mando de dirección.



Aprender nuevas técnicas

Puedes aprender nuevos movimientos distintivos y habilidades a través de la tabla meridiana antes de entrar en combate. Para aprender nuevas técnicas, necesitas la cantidad de puntos de habilidad requerida (pág. 17) para desbloquearlos.





Tabla meridiana



Empiezas en el centro de la tabla con tu centro armónico y, a medida que progresas en el juego, puedes aprender nuevas técnicas (habilidades, movimientos distintivos). A medida que avanzas en el camino, descubrirás otras técnicas a las que podrás acceder.



Habilidades principales



Tipo	Nombre de la habilidad	Efecto
Habilidades intrínsecas	Resistencia	Aumenta la longitud de tu indicador de vida.
	Agresividad	Aumenta tu fuerza de ataque.
	Fortaleza	Aumenta tu defensa.
	Entusiasmo	Aumenta el número de unidades de reserva de espíritu de que dispones.
	Destreza	Aumentan los tipos de movimientos distintivos supremos que conoces.
	Aprender movimiento	Aumenta el número de movimientos que puedes usar.
	Ataque relámpago	Podrás añadir un ataque con carga a tus combinaciones.
Habilidades extrínsecas	Cadena de lanzamiento	Podrás añadir un ataque con lanzamiento a tus combinaciones.
	Vitalidad	Aumenta la longitud de tu indicador de vida cuando acumulas puntos de karma.
	Recuperación	Aumenta el efecto de los objetos de recuperación.
	Rabia	Aumenta la fuerza de ataque por 1,5 cuando tu nivel de vida es bajo.
	Defensa aérea	Aumenta el daño contra enemigos en el aire.
	Precisión	Aumenta el daño de tus ataques a distancia.
	Divinidad	Reduce la cantidad de puntos de karma que debes acumular.
	Enflaquecer	Los enemigos en estado de shock meridiano o shock de espíritu son incapaces de bloquear.

¡La lucha nunca termina!

— Más información

La leyenda continúa. Enfréntate al reto de mayores cotas y combates más épicos.

Logros

Al completar determinadas tareas en el juego, como completar escenarios, desbloquearás diferentes logros. ¡Intenta desbloquear todos los logros del juego!

* Al desbloquear logros aumentarás tu puntuación de jugador. Tus logros y tu puntuación de jugador se adjuntan a tu perfil de jugador y otros jugadores podrán verlos a través de Xbox LIVE®.



Contenido adicional

Si descargas contenido adicional de Bazar Xbox LIVE® podrás acceder a nuevos trajes para tus personajes y a escenarios adicionales para jugar.



Descargar y jugar



Puedes descargar contenido adicional en el Bazar Xbox LIVE®.

Si inicias el juego después de terminar la descarga, el contenido se añadirá al juego en el "Modo Desafío" en el menú principal.

Para jugar los escenarios adicionales, selecciona Modo Desafío en el menú principal.

¡Sobrevive a esta era de caos!

Shock meridiano y shock de espíritu

□ Shock meridiano (tipo Hokuto / tipo especial)

Con los personajes de tipo Hokuto y especiales podrás aturdir a los enemigos golpeando en sus puntos vitales. Los enemigos aturdidos sufrirán un daño aún mayor. Conecta varios ataques seguidos en una combinación para que el enemigo experimente el efecto total.



□ Shock de espíritu (tipo Nanto)

Si utilizas un personaje de tipo Nanto, pulsa el botón **Y** cuando aparezca el aviso en pantalla para realizar un ataque sincronizado (pág. 10). Los enemigos golpeados con este ataque experimentarán un efecto de espíritu que aumenta el daño que reciben con los ataques.



Utiliza tus ataques para destruir el entorno

Al lanzar enemigos contra objetos como vallas o muros les provocas más daño. Además, si rompes el muro o la valla recibirás una bonificación adicional para tu indicador de concentración (pág. 4). Por otra parte, puedes lanzar montones de barriles o trozos de barricada a tus enemigos para provocarles daños también de ese modo.



¡Monta en tu motocicleta!

En los mapas más grandes puedes transportarte con facilidad de un sitio a otro con una motocicleta. Si te encuentras una moto por ahí, acércate a ella y pulsa el botón **A**. También puedes atropellar a los enemigos que se cruzan en tu camino, así que es un arma efectiva.

Controles de motocicleta

Acelerar Botón **RT**

Frenar Botón **LT**

Saltar Botón **X/Y**

Bajarse Botón **A**





Notas

ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ① La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ② La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ③ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ④ La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ⑤ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tesai.es**

FAP
cine.video.tv

Garantía

TECMO KOEI EUROPE LTD. Garantiza al comprador original que este disco de juego carece de defectos materiales y de mano de obra durante un período de noventa (90) días desde la fecha de adquisición. Si durante dicho período de 90 días se detecta algún defecto cubierto por la garantía, TECMO KOEI EUROPE LTD. reparará o sustituirá gratuitamente, y a su discreción, el disco del juego.

Para beneficiarse de este servicio:

1. Regístrese en la página oficial en: <http://koei.co.uk> (solo disponible en inglés).
2. Guarde el recibo de compra, en el que se indique la fecha de la adquisición y el código de barras del producto.
3. Si el establecimiento donde realizó la compra ofrece su propio servicio de garantía, devuelva el disco a la tienda.
4. Si durante los 90 días cubiertos por la garantía necesita asistencia técnica y no posee garantía del establecimiento, póngase en contacto con TECMO KOEI EUROPE LTD. Llamando al departamento de atención al cliente en el +44 (0) 1462 476130, en horario de 9.00 a 17.00, de lunes a viernes: (sólamente en inglés). Se aplicarán las tarifas internacionales vigentes en el Reino Unido.
5. Si el personal de asistencia no puede resolver el problema por teléfono, se le concederá un número de devolución. Anote este número en un sitio bien visible de la caja del juego y envíelo junto con su nombre, dirección y teléfono a la dirección que se indica abajo. Los gastos de envío y el seguro contra pérdida o daño corren a su cargo. Recuerde que debe hacer el envío dentro de los 90 días cubiertos por la garantía y que ha de incluir el recibo de compra y el código de barras.

TECMO KOEI EUROPE LTD.
Suite 209a, The Spirella Building
Bridge Road
Letchworth Garden City
Hertfordshire SG6 4ET
United Kingdom

El disco de juego se devolverá en un plazo de 28 días a partir de la fecha de envío. Esta garantía no será aplicable si el defecto del disco es causado por negligencia, accidente, uso indebido, intento de modificación o de reparación no autorizada o por cualquier otra causa que no tenga que ver con el defecto de mano de obra o de los materiales.

Servicio de Atencion al Cliente

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

KOCH MEDIA, S.L.U.
C/ Somera, 7 y 9 – 2^a Planta
Urbanización La Florida
28023 MADRID

Atención al cliente
91 406 29 64
Fax: 91 367 74 57

(Coste de la llamada según operador)
Nuestro horario es de lunes a viernes, de 10:00 a 15:00 horas.
También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:
soporte@kochmedia.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes acerca de nuestros próximos lanzamientos: www.kochmedia.com

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le INFORMA:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerte en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 o a través de correo electrónico en la dirección abog0042@tsai.es.